

STADT UNTER!

Tim Bruysten, MD.H Mediadesign University of Applied Sciences
Werdener Straße 4, 40227 Düsseldorf
t.bruysten@mediadesign.de

Roland Klemke, Welten Institute, Research Center for Learning, Teaching and Technology
Open University of the Netherlands
Valkenburgerweg 177, NL-PO Box 2960, 6401 DL Heerlen, The Netherlands
roland.klemke@ou.nl

Alissa Krusch
Bereichsleitung Digitale Kommunikation / Pressereferentin
krusch@kunstsammlung.de

Zusammenfassung

Mobile Lernspiele bieten eine Möglichkeit, immersive, ortsbezogene Lerninhalte auf eine interaktive, motivierende Art und Weise zu vermitteln. Dieser Beitrag berichtet über das Projekt "Stadt Unter!", das ein Konzept und einen Prototypen für ein mobiles, partizipatives Mehrbenutzerspiel als begleitendes Kommunikationsmedium zur Ausstellung "Unter der Erde. Von Kafka bis Kippenberger" der Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen entwickelt hat. Das Spiel vereinigt ortsbezogene Aufgaben, Wettbewerb mit der Community, sowie Nutzergenerierte Inhalte zu einem Gesamterlebnis.

Einleitung

Die Ausstellung "Unter der Erde. Von Kafka bis Kippenberger", die im Programm der Quadriennale Düsseldorf stattfand, widmete dem Thema des Unterirdischen im K21 eine umfassende Präsentation mit künstlerischen Positionen von u.a. Thomas Demand, Max Ernst, Mike Kelley, Martin Kippenberger, Henry Moore, Bruce Nauman oder Gregor Schneider.

Teil des Projektes war eine gedruckte Stadtkarte Düsseldorfs, die unterirdische Punkte im Stadtraum - etwa von der Kanalisation bis zum Luftschutzbunker - markierte und das Thema so öffnete. Für die Kommunikation über Ausstellung und Stadtplan lud die Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen das Team der MD.H in Düsseldorf zu einer für das Museum neuartigen Kooperation ein: Ein digitales Spiel sollte entwickelt werden.

Im Rahmen des begleitenden Projektes "Stadt Unter!" wurde ein Konzept mit Prototyp für ein ortsbezogenes Augmented Reality (AR) Spiel entwickelt, in dem die Spieler abwechslungsreich in Wettbewerb treten können. Ziel des Spiels ist es, im Sinne der Kategorien des Contextual Model of Learning (Falk & Dierking, 2000), physikalischen Kontext (Ort, Artefakt), soziokulturellen Kontext (Community, kunsthistorischer Hintergrund) und

persönlichen Kontext (Aufgaben, Interessen, Spielfortschritt) zu einem durchgängigen Spielerlebnis (Interactive experience, Nettke, 2014) zu kombinieren.

Der Spieler befindet sich dabei auf einer Reise durch das Düsseldorfer Stadtgebiet und exploriert Orte, Gebäude und Besonderheiten, die in einem Bezug zum Ausstellungsthema stehen. Die Reise ist in (beliebig viele) kleine Einzelaufgaben (Mini-Games) unterteilt. Diese Mini-Games sind an bestimmte Orte gebunden und können nur an diesen Orten aufgerufen werden. Über die Mini-Games kann der Spieler Punkte sammeln, die dann global gegen die Punkte anderer Spieler verglichen werden. Den roten Faden bildet die Mission: Erkundung / Entdeckung von neuem Wissen. Über ein Redaktionssystem kann dieses Wissen ausgetauscht und mit vielfältigen Inhalten belegt werden.

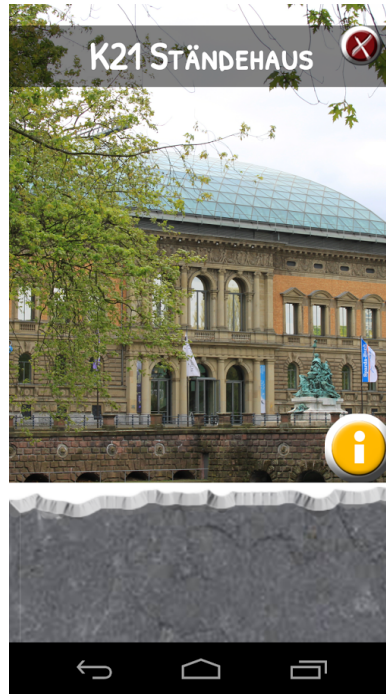
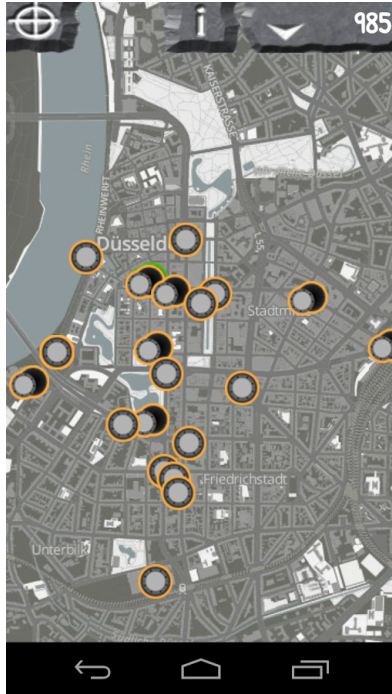
Das Spiel

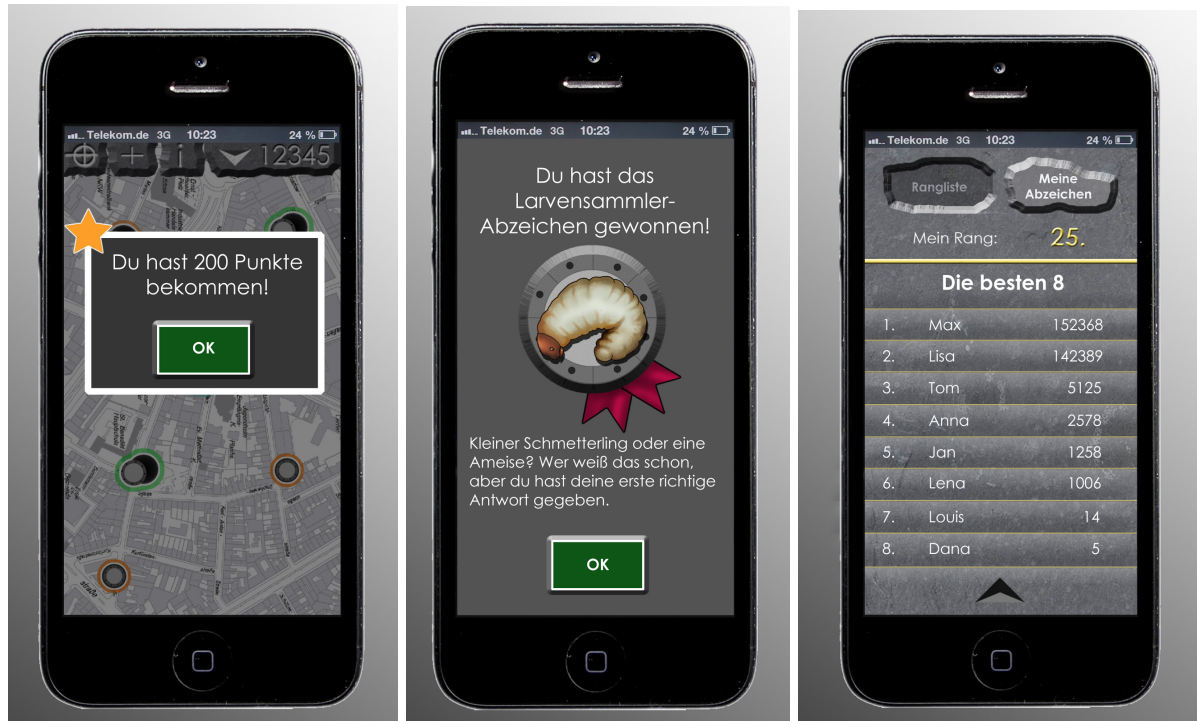
Das Spiel unterscheidet drei grundsätzliche Interaktionsobjekte: Orte (z.B. eine bestimmte Position in einem Museum oder in der Stadt), Objekte (z.B. ein bestimmtes Kunstwerk oder ein Bauwerk), Ereignisse (vom Spieler zu vollziehen, z.B. Rätsel lösen oder Information finden). Aus der Interaktion auf diesen drei Ebenen im Wettbewerb mit anderen Spielern entsteht das Spiel, welches in verschiedene Herausforderungen unterteilt ist.

- *sportliche Herausforderung*: Die Spieler können darum wetten, als Erster an definierten Orten zu sein.
- *organisatorische Herausforderung*: Die Spieler können als Team darum wetten, welcher Gruppe geschickteste Verteilung von Einzelaufgaben gelingt.
- *intellektuelle Herausforderung*: Die Spieler können darum wetten verschiedene Formen von Rätsel zu lösen (z.B.: Wissens-, oder Suchrätsel)
- *Herausforderung der Geschicklichkeit*: Einige Mini-Games verlangen geschicktes Interagieren in der Game-App oder mit der Umwelt

Die Umsetzung

Das Spiel wurde im Frühjahr 2014 prototypisch für Android + iOS SmartPhones realisiert, der Prototyp begleitete die Ausstellung "Unter der Erde" der Kunstsammlung NRW. Die folgenden Screenshots zeigen verschiedene Spielszenen (Karte, Objektdetails, Quizzes, Punkte und Abzeichen, Bestenlisten).





Referenzen

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning. Altamira Press.

KuSa, 2014. Unter der Erde. Von Kafka bis Kippenberger, Quadriennale Düsseldorf, 05.04. – 10.08.2014, K21 STÄNDEHAUS,
<http://www.kunstsammlung.de/entdecken/ausstellungsarchiv/ausstellungen-2014.html>

NRZ, 30.04.2014, Stadt Unter! – Die Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen realisiert im Rahmen einer Ausstellung erstmals ein Computerspiel

WAZ, 30.04.2014, Stadt! Unter!
<http://www.derwesten.de/staedte/duesseldorf/stadt-unter-aimp-id9293683.html>

Nettke, T., Uscher, T., Parak, D., 2014. Personal Museum Guide - Game Based Learning in Museen oder: Warum brauchen Museen Guides mit spielerischen und interaktiven Elementen? Vortrag bei der LVR Mai-Tagung 2014, 22./23. Mai 2014, Völklinger Hütte, Saarland.
http://www.mai-tagung.lvr.de/media/mai_tagung/pdf/2014/MAI-2014-Nettke-PPT.pdf

Die Autoren

Prof. Tim Bruysten ist geschäftsführender Gesellschafter der richtwert GmbH und Professor an der MD.H Mediadesign University of Applied Science in Düsseldorf, wo er Leiter des Fachbereichs Gamedesign ist. Seine Expertisen in Forschung, Lehre und Wirtschaft ist Strategie, Gamification und die digitale Gesellschaft.

Prof. Dr. Roland Klemke ist Wissenschaftler am Welten Institute, Research Center for Learning, Teaching and Technology an der Open University of the Netherlands und beschäftigt sich dort mit Mobile Serious Games. Gleichzeitig ist er Professor für Gamedesign an der Mediadesign Hochschule in Düsseldorf. Roland Klemke ist im Vorstand der Humance AG, Köln und verantwortet dort Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten.

Alissa Krusch leitet den Bereich der Digitalen Kommunikation für die Museen K20, K21 und F3 in Düsseldorf. Die Medienwissenschaftlerin und Kunsthistorikerin (M.A.) ist seit 5 Jahren für die Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen tätig. Zuvor war sie Mitarbeiterin für Öffentlichkeitsarbeit in der Stiftung Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg.